UNIVERZITA KARLOVA
Fakulta sociálních věd
Institut komunikačních studií a žurnalistiky

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)
Posudek vedoucí/ho práce ☐ Posudek oponenta/ky ☒

Autor/ka práce
Příjmení a jméno: Stehlík František
Název práce: Přesvědčovací technologie a prvky gamifikace na streamovací platformě Twitch.tv
Autor/ka posudku
Příjmení a jméno: Švelch Jaroslav
Pracoviště: KMS IKSŽ FSV UK

1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	☒	☐	☐	☐	☐
1.2	Technika práce	☒	☐	☐	☐	☐
1.3	Struktura práce	☒	☐	☐	☐	☐

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Práce odpovídá tezím.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE
Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení písmenem
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	B
2.2	Pochopení zpracované literatury a schopnost ji aplikovat	C
2.3	Zvládnutí zvolené techniky zpracování materiálu	C
2.4	Logičnost výkladu, podloženost závěrů	C

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Práce Františka Stehlíka se zabývá aktuálním tématem, konkrétně designem a uživatelským rozhraním platformy Twitch. V teoretické části čerpá z dostupné literatury o dané platformě a kromě toho prezentuje teoretické přístupy k persvazi a gamifikaci. Použitý teoretický základ je relevantní, jeho prezentace je však poněkud překotná a postrádá jasnější kontextualizaci. V práci nejsou definovány klíčové pojmy jako "persvazivní technologie" nebo "interakční implementace". Psychologická literatura o persvazi (Cialdini) i "behaviorální model" jsou převyprávěny zeširoka bez náznaku, jak přesně budou použity v samotné analýze. Bylo by vhodné jasněji vysvětlit, proč si autor vybral zrovna tyto koncepty. Samotný výzkum je proveden etablovanou metodou walkthrough, která je korektně a systematicky aplikovaná. V zájmu transparentnosti bych však doporučil uvést i to, jaké kanály výzkumník sledoval. Výzkumná část je bohatá na relevantní postřehy, ale převážně popisná a trochu v ní chybí zamyšlení nad tím, jak se ve velmi komplexním systému odznaků a odměn na Twitchi odráží to, že to je platforma primárně pro fanoušky počítačových her. V pasáži 8.3.3 by bylo vhodné odlišit gamifikační cíle pro jednotlivé uživatele od cílů pro streamera (získání daného počtu předplatných). Na str. 54 je poněkud zavádějící tvrzení, že "některé [prvky] slouží pouze pro zvýšení míry interakce diváka a živého vysílání a nemají žádný finanční vliv na samotnou platformu." Není možné, že zvýšená interakce vede k delšímu strávenému času na platformě a shlédnutí více reklam?
Drobnější výtki mám k nekozistentnímu používání výrazů zábavný/zábavní. Role esportu v etablování streamingových platforem (str. 6) není příliš jasně vysvětlena.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení písmenem
3.1	Struktura práce	B
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	A
3.3	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnoťte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané neoprávněně autorem za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem bylo zahájeno disciplinární řízení.)	B
3.4	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnoťte písmenem F)	C
3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	B

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
Práce je po formální stránce vcelku kvalitní a bez pravopisných chyb. Textu by místy prospěla větší formulační přesnost, např. ve větách jako "Konkrétní prvky, které se na platformě objevují, mají tedy teoretický základ v sociální přirozenosti jednotlivce ve skupině." (str. 16). Screenshoty jsou funkčním doprovodem textu.

4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost zpracování tématu apod.)
Předložená práce splnila své cíle a přináší detailní rozbor gamifikačních prvků na platformě Twitch. Práce dokazuje autorovu schopnost nastudovat literaturu a navrhnout a provést výzkum na úrovni bakalářské práce. Vzhledem k některým obsahovým a formálním nedostatkům ji doporučuji hodnotit stupněm C.

5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT:

5.1	
5.2	

6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU

☒ Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	

6. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A ☐
B ☐
C ☒
D ☐
E ☐
F ☐ nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum: Podpis: ……..

Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte ve dvou kopiích na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF nebo jej zašlete elektronicky na adresu sekretářky příslušné katedry, která

jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu!